SANTA ANA PUBLIC LIBRARY
3 1994 01391 6934

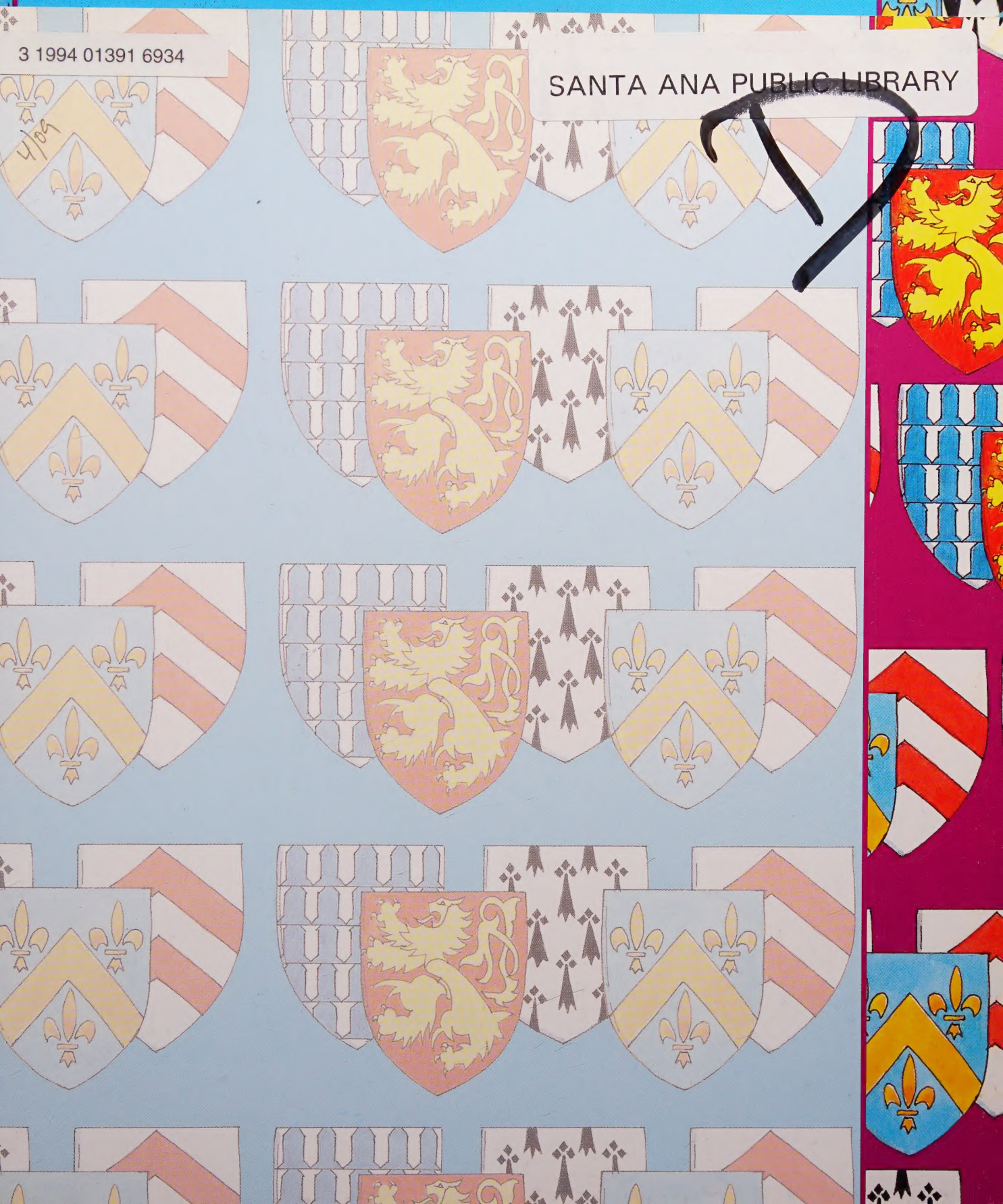
¡No te gustaría ser un caballero medieval!

Escrito por
Fiona Macdonald

Ilustrado por
David Antram

PANAMERICANA
EDITORIAL

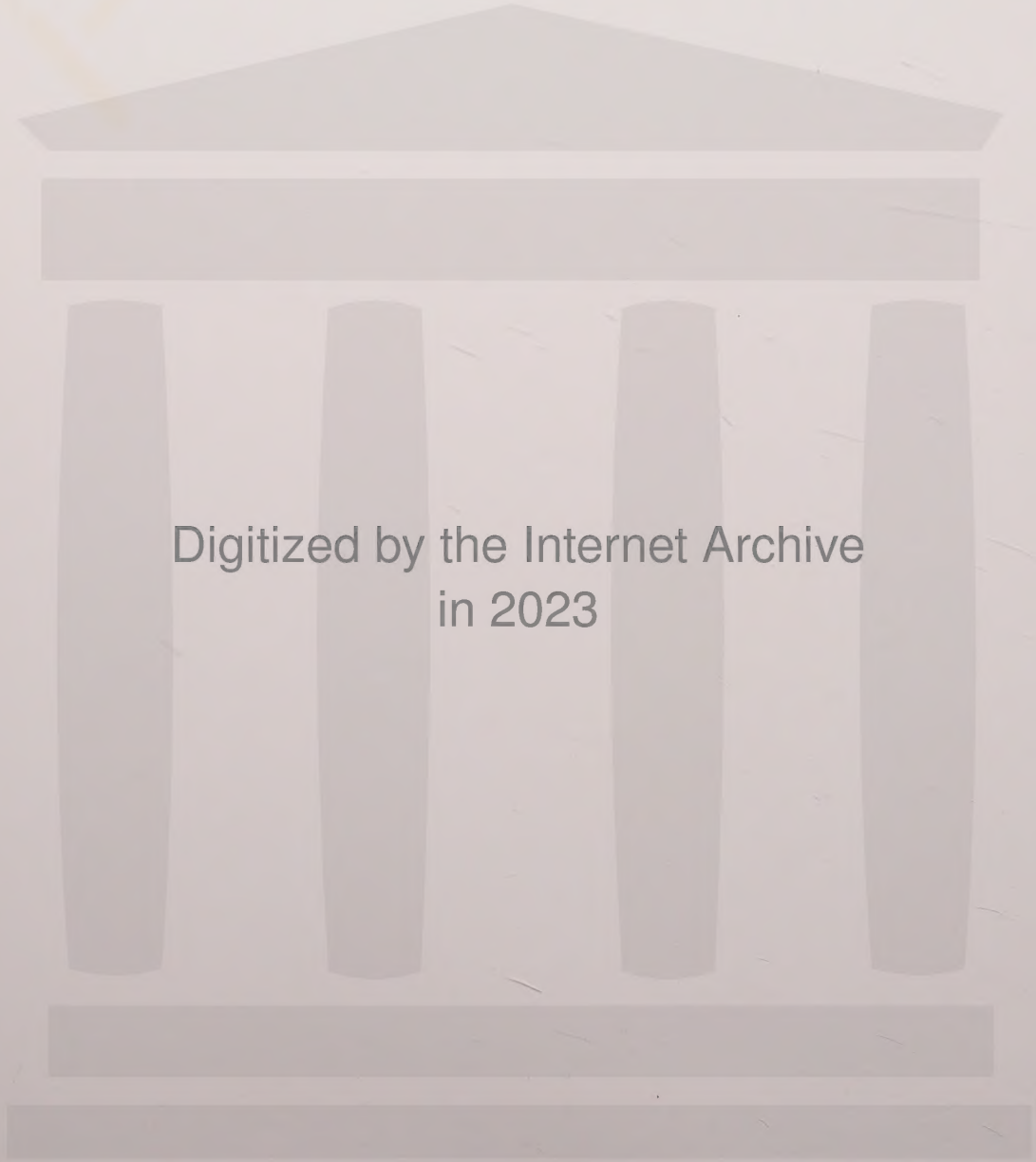
1088



3 1994 01391 6934

SANTA ANA PUBLIC LIBRARY

4/09


Digitized by the Internet Archive
in 2023

https://archive.org/details/notegustariaserc0000fion

Título original del libro
You Wouldn't to Be a Medieval Knight!

Nombre original de la colección
You Wouldn't Want to Be!

Autora
Fiona Macdonald estudió historia en las Universidades de Cambridge y de East Anglia. Ha enseñado en colegios y universidades, y es autora de numerosos libros de historia para niños.

Ilustrador
David Antram nació en Brighton, Inglaterra, en 1958. Estudió en Eastbourne College of Art y trabajó en publicidad durante quince años antes de ser artista de tiempo completo. Ha ilustrado innumerables libros de no-ficción para niños.

Creador de la serie
David Salariya nació en Dundee, Escocia. Ha ilustrado una amplia variedad de libros y ha creado y diseñado incontables series nuevas para editores del Reino Unido y otros países. En 1989, fundó la Salariya Book Company. Ahora vive en Brighton con su esposa, la ilustradora Shirley Willis, y su hijo Jonathan.

Edición en inglés
Karen Barker Smith

Macdonald, Fiona
¡No te gustaría ser un caballero medieval! / Fiona Macdonald ilustrado por David Antram. -- Bogotá : Panamericana Editorial, 2005.
32 p. : il. ; 24 cm -- (No te gustaría ser)
Incluye glosario.
ISBN 958-30-1687-X
1. Caballeros y caballería – Literatura juvenil 2. Órdenes de caballería – Literatura juvenil I. Antram, David, il.II. Tít. III. Serie.
I927.71 cd 19 ed.
AJB1582

CEP-Banco de la República-Biblioteca Luis Ángel Arango

Editor
Panamericana Editorial Ltda.

Edición en español
Mónica Montes Ferrando

Traducción
Diana Esperanza Gómez

Primera edición, The Salariya Book Company Ltd., 2004
Primera edición en Panamericana Editorial Ltda., abril de 2005

© The Salariya Book Company Ltd.
© De la traducción al español: Panamericana Editorial Ltda.
Calle 12 No. 34-20. Tels.: 3603077 - 2770100. Fax: (57 1) 2373805
Correo electrónico: panaedit@panamericanaeditorial.com
www.panamericanaeditorial.com Bogotá D.C., Colombia

ISBN 958-30-1687-X

Todos los derechos reservados.
Prohibida su reproducción total o parcial
por cualquier medio sin permiso del Editor.

Impreso por Panamericana Formas e Impresos S.A.
Calle 65 No. 95-28, Tels.: 4300355, Fax: (57 1) 2763008
Quien sólo actúa como impresor.

Impreso en Colombia Printed in Colombia

¡No te gustaría ser un caballero medieval!

Escrito por
Fiona Macdonald

Ilustrado por
David Antram

Creado y diseñado por
David Salariya

PANAMERICANA
EDITORIAL

J SP 940.1088 MAC
Macdonald, Fiona
No te gustaria ser un
caballero medieval!

$29.95
CENTRAL 31994013916934

Contenido

Introducción	5
Caballeros encantadores	6
¿Eres de familia rica y noble?	8
Es hora de entrenar	10
Lealtad a tu señor	12
En el castillo	14
Ponte la armadura	16
Armado y peligroso	18
En las cruzadas	20
Cómo sobrevivir a un sitio	22
Coraje en la batalla	24
¡No te caigas del caballo!	26
Algunas formas de morir...	28
Glosario	30
Índice	32

Introducción

Eres un muchacho joven habitante de Inglaterra hacia el final del periodo medieval, alrededor del año 1400 d. C. Tu hogar es un castillo enorme y espléndido, sitio en el cual tu padre trabaja. Él administra la enorme propiedad y pasa gran parte de sus días en el despacho analizando documentos antiguos o revisando las cuentas. Ahora, que has cumplido dieciocho años, tu padre quiere que aprendas a ser funcionario del castillo, y seas como él. Está seguro que te encantará la idea de tener una carrera estable. Estás horrorizado. ¡Eso no es lo que tú quieres ser!

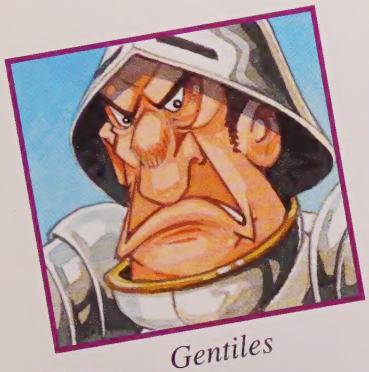
Siempre has soñado con ser caballero, como el señor feudal dueño del castillo. Él es un guerrero famoso y también uno de los adalides de confianza del rey. Admiras la fortaleza, la habilidad y las hazañas heroicas que el caballero realiza cuando está en batalla. Envidias sus riquezas, su armadura resplandeciente y su maravilloso caballo de guerra. Es tu héroe y quieres seguir su ejemplo. Pero, ¿cuánto sabes acerca de su vida? ¿Estás seguro de querer ser un caballero medieval?

Caballeros encantadores

Ser un caballero

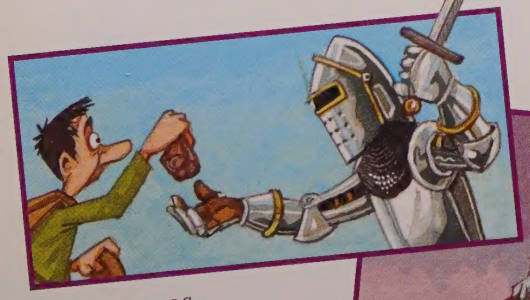
LOS CABALLEROS deben seguir "reglas de caballería" y prometer que van a ser:

Antes de decidir cuál va a ser tu futura carrera, asegúrate de lo que sabes acerca de los caballeros. Ellos son guerreros de elite que luchan a caballo. Ayudan a dirigir los ejércitos de los reyes o de los señores feudales. Algunos son valientes y generosos; otros son cobardes o crueles; se les llama sir para mostrar respeto a su alto rango. Los caballeros han existido durante cientos de años. La primera vez que se supo de su importancia fue alrededor del 800 d. C.



Gentiles

Valientes



Generosos

Misericordiosos

Piadosos

...y también deben ser ¡corteses, aguerridos, obedientes, pacientes y perseverantes!

En ese tiempo, los reyes y los señores feudales reclutaban a guerreros expertos para ayudarles a conquistar nuevas tierras, y los llamaban "caballeros". Ahora, en el siglo XV, estos caballeros son remplazados algunas veces por soldados profesionales denominados "mercenarios", que luchan por dinero.

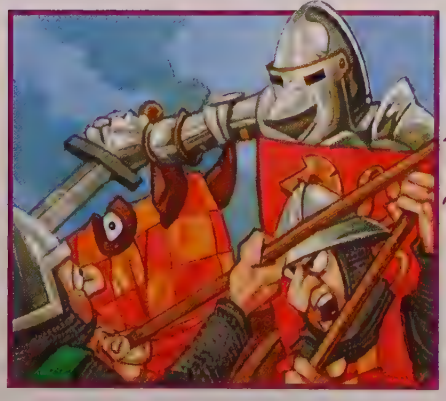
Consejo práctico

Si prefieres una vida calmada, puedes pagarle al rey un impuesto de protección y así no llegarás a ser un caballero.

¿Eres de familia rica y noble?

No cualquiera puede llegar a ser un caballero. Generalmente se requieren antecedentes familiares; por ejemplo, ayuda si tu padre y tu abuelo fueron caballeros. Los hombres que provienen de familias comunes pueden convertirse en caballeros como recompensa a su valentía en las batallas. Las mujeres no pueden serlo, aunque por lo general ayudan a defender los castillos o acompañan a los ejércitos sirviendo como cocineras y enfermeras. La mayoría de familias de caballeros poseen grandes propiedades, transferidas por los reyes o señores feudales por quienes lucharon. A cambio, los caballeros deben cumplir ciertos deberes, en tiempos de paz y de guerra.

Deberes nacionales



COMBATE. Debes luchar para el ejército del rey y dirigir tu propia tropa de soldados en la guerra.

AMISTAD. Debes ser buena compañía para el rey y compartir con él todos sus pasatiempos.

CONSEJO. Debes aconsejar al rey, incluso cuando no le guste lo que debes decirle.

¡Hum!... no se ve tan mal para que sea mi esposa.

Consejo práctico

Tu familia te escogerá una esposa para que te ayude y te apoye, no importa si te gusta o no.

¡Algún día tendré mi propia armadura!

Deberes locales

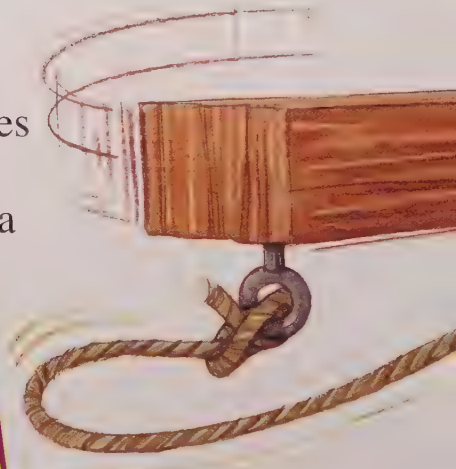
AGRICULTURA. Tendrás que administrar las tierras de tu familia y dar órdenes a los campesinos que trabajan en ellas.

FINANZAS. Tendrás que recolectar los impuestos reales. Muy pocos querrán verte.

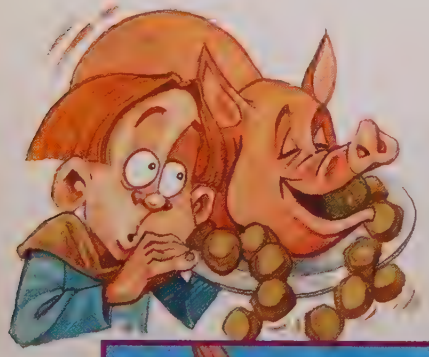
GUARDIÁN. Tendrás que proteger a los campesinos de la región y resolver sus conflictos.

Es hora de entrenar

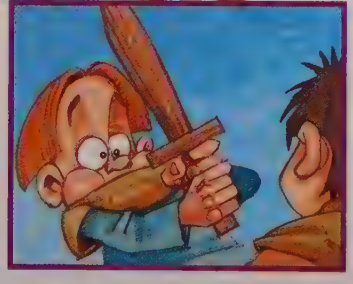
¿Estás listo para dejar tu hogar y tu familia? Se requieren algunos años de entrenamiento antes de llegar a ser caballero. La mayoría de los muchachos empiezan a los ocho años. Tus padres te enviarán al castillo de un caballero reconocido. Él te enseñará algunas habilidades nuevas y nunca entenderá que extrañas tu casa. En su castillo, conocerás a otros muchachos que también desean ser caballeros. Los más jóvenes trabajan como pajes o criados y son ayudantes en los establos, o cepillan a los caballos. Los mayores trabajan como escuderos o asistentes personales, llevando mensajes importantes, transportando armas, guiando caballos y preparando a los caballeros para la batalla.



Aprende a ser un caballero



ATENDER LAS MESAS y servir la comida te permitirá aprender buenos modales.



FORTALECER TUS MÚSCULOS y entrenar con espadas de madera pesada te fortificará suficiente para pelear con armas reales.

APRENDER A CAZAR con halcones te enseñará a observar a tu alrededor y a ser un buen vigía.

CONOCER A LOS CABALLOS, alimentarlos y cepillarlos te facilitará dominarlos cuando llegue el momento de montarlos para ir a la batalla.

Vamos chico. Si quieres ser un caballero debes dejar tu casa.

REALIZAR PRÁCTICAS DE PUNTERÍA. Atacando una noria (un blanco atado a un poste giratorio con un saco de arena en el otro extremo) te enseñará a pelear con lanza (abajo).

Consejo práctico

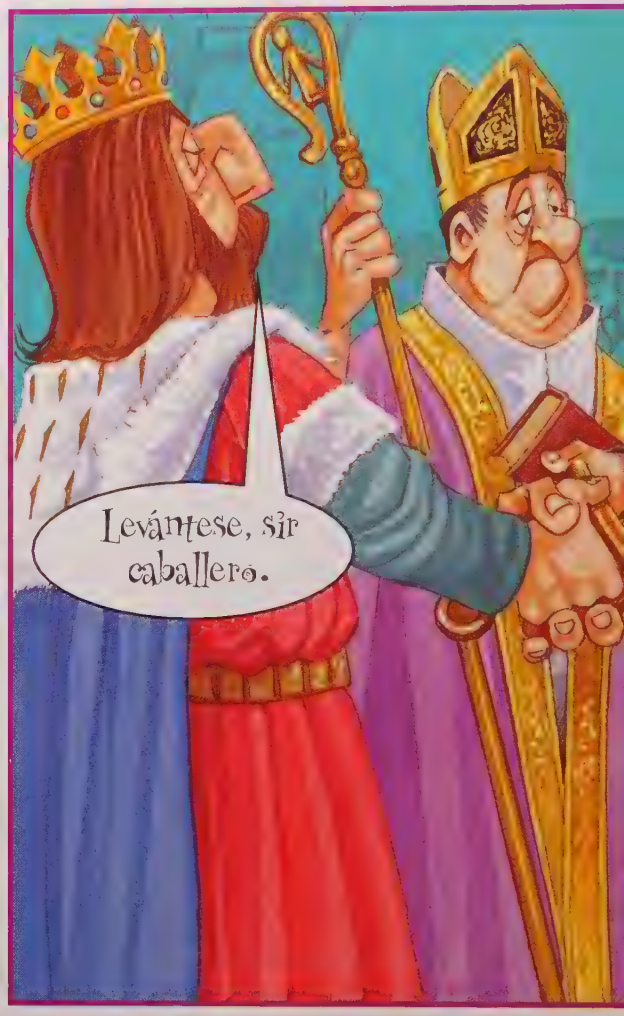
¡Ten cuidado con los bravucones! En el castillo hay muchachos mayores practicando.

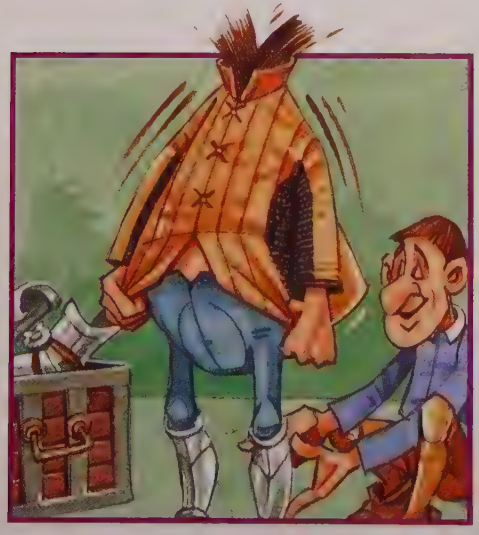
Noria

¡Uff!

Lealtad a tu señor

Los caballeros deben ser leales. Ellos realizan juramentos o promesas solemnes, en las cuales se comprometen a ser fieles al rey y a su señor feudal. El primero y más importante de estos juramentos se hace cuando el escudero ha terminado su entrenamiento y está listo para ser un caballero. Por lo general, esto ocurre a los veintiún años. La noche antes de la ceremonia debes tomar un baño y ponerte ropa limpia. Luego dirigirte a la capilla del castillo y pasar toda la noche orando. A la mañana siguiente, debes arrodillarte ante el rey —o su señor feudal— y prometer servirle lealmente. Luego el rey arma al caballero con un golpecito con la espada en el hombro ("espaldarazo") y le dice: "Levántese, sir caballero".

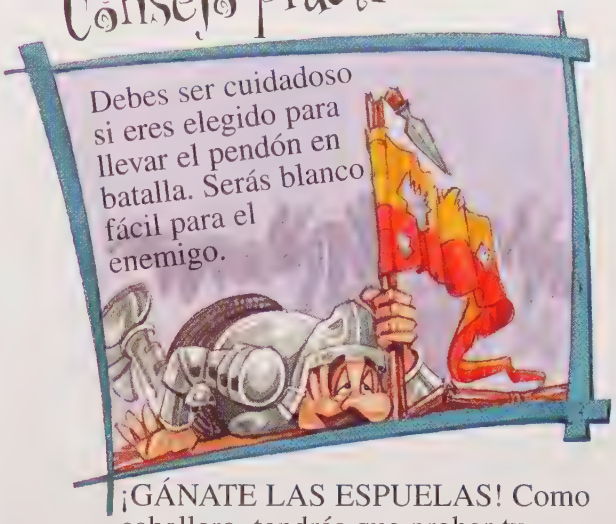




¿EL ATUENDO ADECUADO? El rey o tu señor feudal te entregarán un uniforme que se conoce como *librea*, confeccionado de acuerdo con su gusto. Tu escudero deberá ayudarte a colocártelo (izquierda).

DESCIFRA SÍMBOLOS. Tendrás que aprender a leer diseños heráldicos (derecha). Cada familia de la nobleza tiene su propio escudo de armas y tú deberás reconocerlos.

Consejo práctico



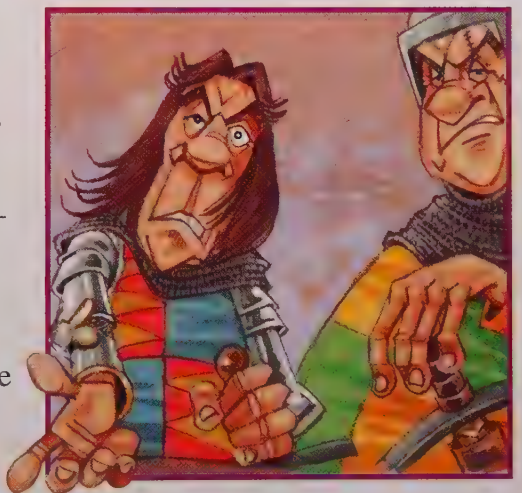
¡GÁNATE LAS ESPUELAS! Como caballero, tendrás que probar tu coraje y tus habilidades en la batalla. Esto se llamaba "ganarse las espuelas".

Espuelas

Solamente los caballeros que luchaban a caballo utilizaban espuelas.

¡NO ESCOJAS A UN PERDEDOR! Conocerás a muchos señores rivales (izquierda). Sólo uno de ellos podrá llevarte al éxito. Los que se encuentran en el lado "errado" —y sus caballeros— perderán la vida.

¿QUIERES QUE TE PAGUEN POR LUCHAR? Deberás unirte a una banda de soldados mercenarios (derecha), que lucha por dinero.



En el castillo

Condiciones del castillo

No siempre será fácil, placentero y cómodo vivir en un castillo. ¿Cómo podrías enfrentarte con:

el clima helado mientras vigilas en la muralla;

los soldados escandalosos en sus cuarteles;

a la sofocante cocina;

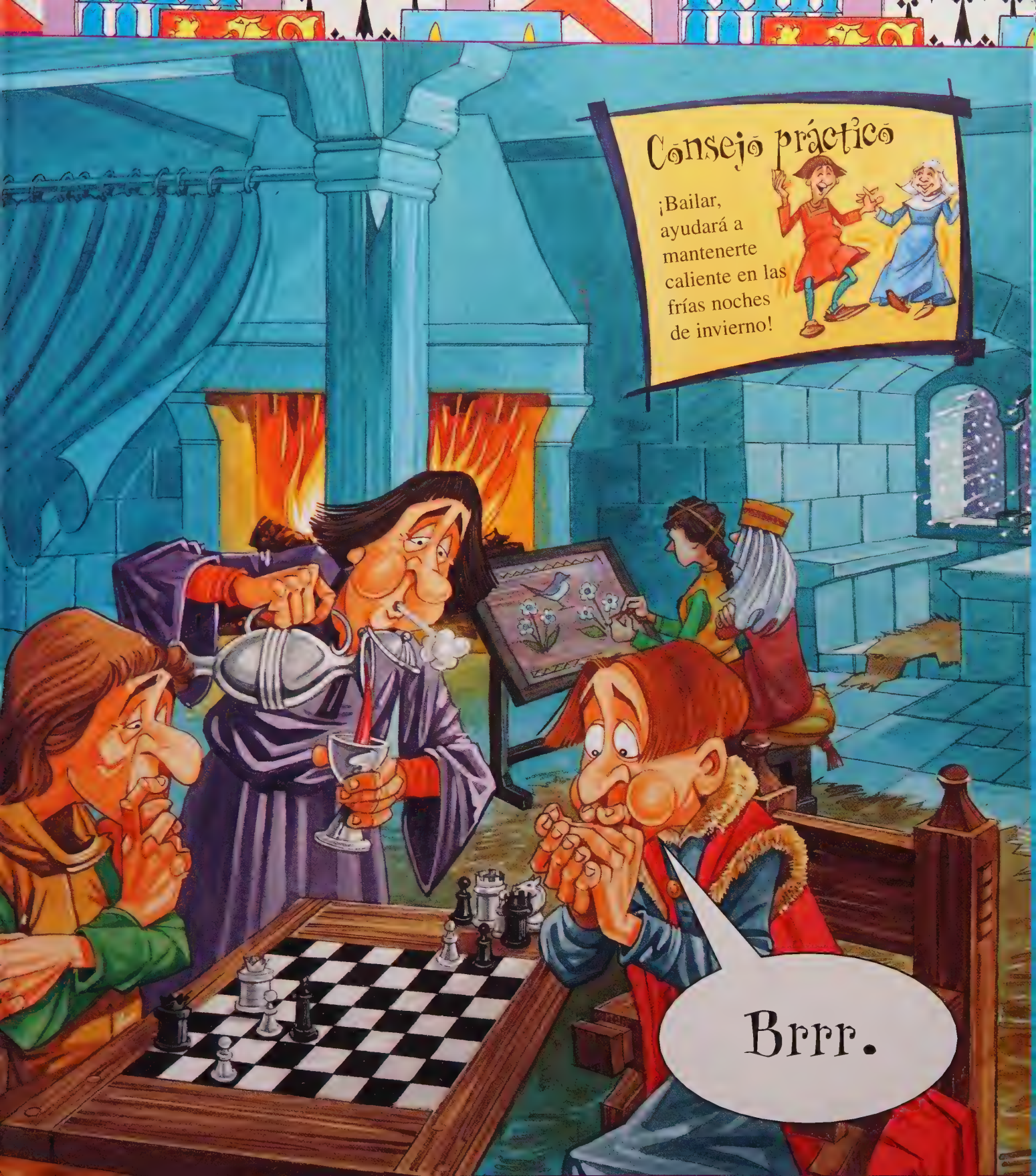
la forja ardiente y ruidosa;

el puente levadizo que se levanta inesperadamente;

los rastrillos que caen velozmente;

y, un calabozo deprimente?

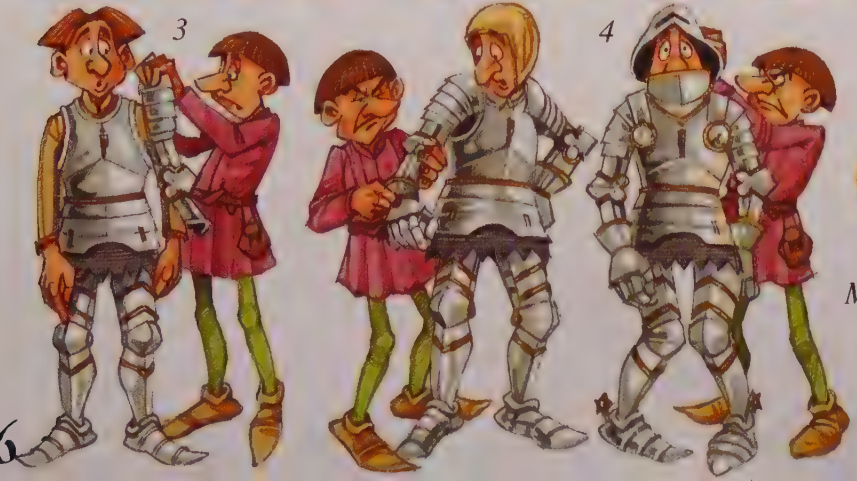
Deberás pasar toda tu vida en los castillos de otros caballeros. ¿Realmente desearías uno como hogar? Los castillos son muy costosos de construir, y es muy peligroso apropiarse de uno ajeno. Cuando tengas tu propio castillo, debes mantenerlo en buenas condiciones y pagarles a algunos soldados para que lo cuiden día y noche. Por dentro, son cada vez más acogedores que los de épocas remotas. Hay habitaciones privadas para ti y tu familia, con chimeneas y tapices en las paredes. La mayoría son fríos y presentan corrientes de aire en el invierno, y durante el verano huelen horrible, especialmente cuando el agua residual de los baños (retretes) gotea hacia el foso del castillo.


Consejo práctico
¡Bailar, ayudará a mantenerte caliente en las frías noches de invierno!
Brrr.

Ponte la armadura

Los caballeros son muy afortunados, comparados con los soldados que luchan a pie, pues utilizan una armadura que los protege durante la batalla. En épocas antiguas, las armaduras se fabricaban con cota de malla, pero ahora son elaboradas con placas de metal moldeadas cuidadosamente. Esta armadura nueva se ve impresionante, pero es costosa. Como eres un caballero principiante, probablemente tendrás que utilizar armaduras heredadas de tu familia.

VESTIDO PARA LUCHAR. Necesitarás la ayuda de un escudero para ponerte la armadura, aunque sólo lleve quince minutos. Si no ajustas todas las piezas por separado, los resultados serán desastrosos. Primero debes colocarte una túnica acolchada que incluye secciones de cota de malla (1). Añádele una faldilla de cota de malla (2). Ponte la armadura de placas, ajustando todas las piezas (3). y finalmente, el casco y las manoplas.



¡Puedes comprar una armadura usada o robar la de algún caballero muerto durante la batalla! Todas las armaduras, nuevas o usadas, traquean, crujen e irritan la piel. Son calientes y muy pesadas, y pueden disminuir la velocidad de tu paso, hacerte caer o estorbar cuando quieras utilizar tus armas.

Recuerda: ni siquiera la mejor armadura te garantizará la salvación. Cuando estés en batalla, tendrás que luchar siempre por tu vida.

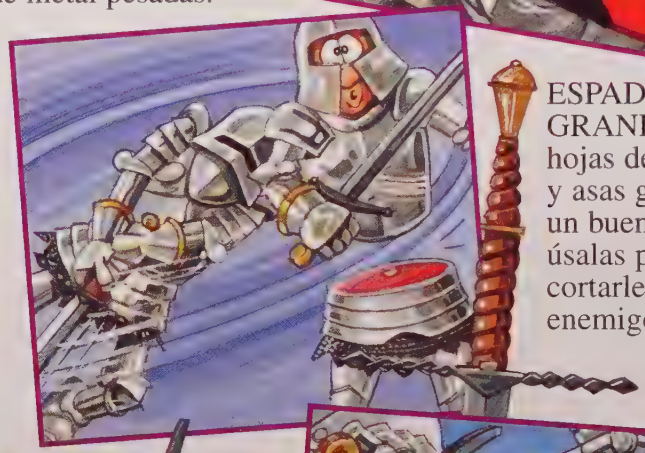
¡No seas anticuado! Recuerda que el estilo de las armaduras cambia con el tiempo.

FABRICAR UNA FALDILLA DE COTA DE MALLA lleva mucho tiempo (arriba). Hay que entrelazar cientos de anillos de metal, y luego unirlos con remaches. Las modernas armaduras de placas, son más rápidas de fabricar.

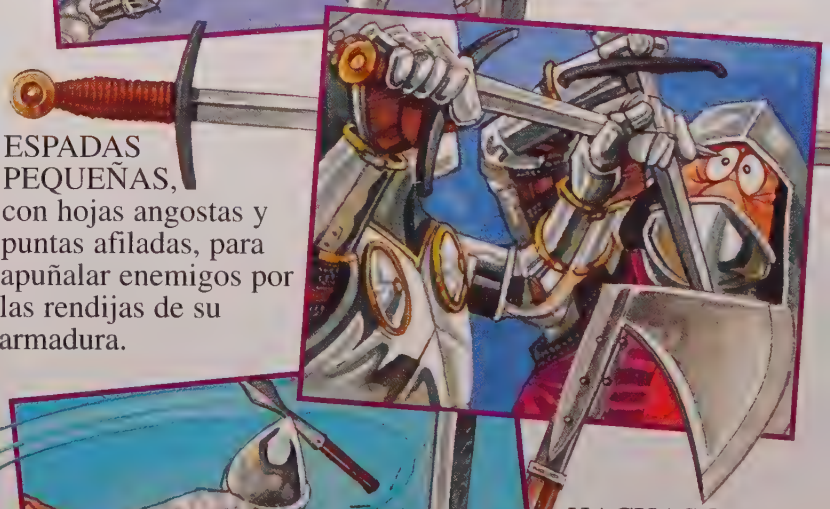
Armado y peligroso

Durante la batalla, deberás confiar en tus armas. Tendrás cinco o seis tipos diferentes: un mazo, una espada grande, una espada pequeña, un hacha de guerra, una lanza y una daga. Todas son muy cortantes, pesadas y difíles de manejar. Debes manejarlas bien, sin lastimarte. Tendrás que decidir cuáles utilizarás para defenderte y cuáles para atacar a tus enemigos. Con la que escojas deberás actuar rápidamente antes que algún soldado enemigo te mate mientras decides cómo atacar. El arma letal más reciente es el martillo de guerra, está diseñado para matar caballeros que usen armaduras de placas. Sin embargo, tienes que ser valiente para acercarte a tu enemigo y golpearlo.

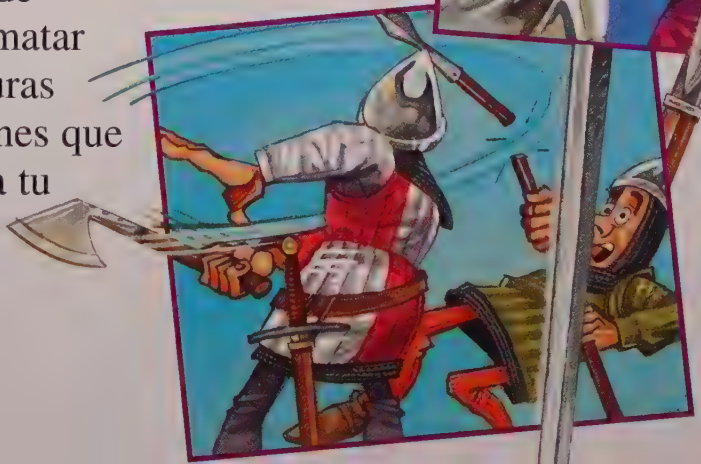
MAZOS o garrotes, son barras metálicas o de madera con puntas de metal pesadas.



ESPADAS GRANDES, con hojas de doble filo y asas gruesas para un buen agarre, úsalas para cortarle los pies al enemigo.



ESPADAS PEQUEÑAS, con hojas angostas y puntas afiladas, para apuñalar enemigos por las rendijas de su armadura.



HACHAS DE GUERRA, con hojas de bordes afilados y mangos de madera cortos, para despedazar las picas de los soldados y sus prendas de cuero.

¿Cuál de éstas debo usar para defenderme?
Consejo práctico
Participa en torneos. ¡Son una buena práctica para las batallas y podrás ganarte un premio!

En las cruzadas

¡Uff... estuvo cerca!

Desde 1096, caballeros y soldados europeos, conocidos como "cruzados", han luchado en Tierra Santa, en los alrededores de Jerusalén. Los cruzados esperaban ganarles estas tierras a los musulmanes quienes las habían dominado desde el 637 d. C. Recientemente ha habido cruzadas en Europa nororiental para forzar a los paganos que viven allí a convertirse en cristianos. La mayoría de los cruzados no regresan, pues mueren, ya sea en el viaje, de alguna enfermedad o a manos de los soldados musulmanes. Éstos luchan de un modo jamás visto, atacando con arcos y flechas, antes de que escapes.

Un viaje peligroso...

PREPÁRATE PARA ENFERMARTE en cuanto viajas hacia Tierra Santa, especialmente si es tu primer viaje por mar.

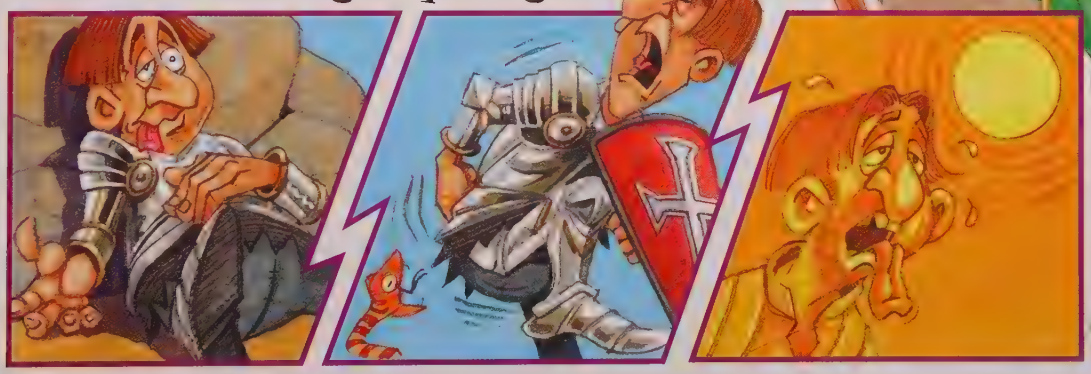
NO TE PREOCUPES POR UN NAUFRAGIO. Sólo unos pocos barcos de cruzados naufragan en cada viaje.

NO TE ATASQUES en la nieve, mientras cruzas las montañas. Sal de allí rápidamente o morirás de frío.

Consejo práctico

¡Hace calor en Tierra Santa! Sigue el ejemplo de los soldados musulmanes: utiliza un cobertor sobre tu armadura. Así te mantendrás fresco.

...hacia un lugar peligroso



ALEJA LAS PULGAS de tu tienda en Tierra Santa. Ellas portan gérmenes que causan plagas, ¡las cuales te pueden matar!

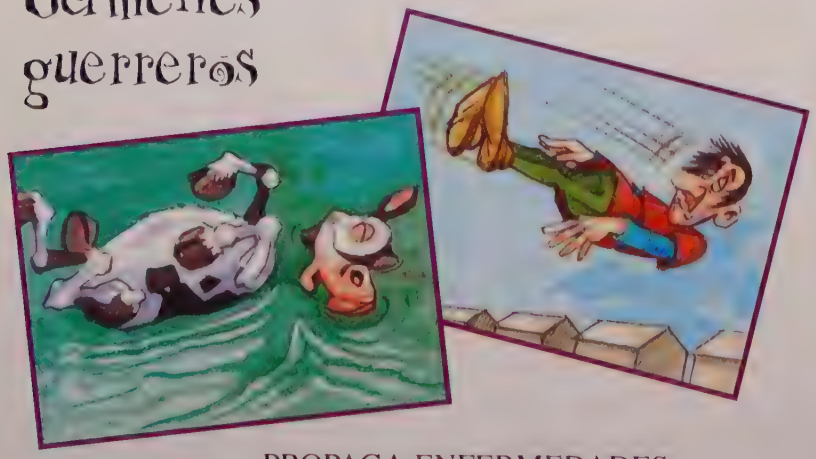
¡ALÉJATE DE LAS SERPIENTES! La mayoría no son venenosas, pero su mordedura es muy dolorosa.

NO TE QUEDES SIN AGUA en el desierto. Siempre lleva contigo más de la necesaria o morirás de sed.

Cómo sobrevivir a un sitio

Algunas veces, el sitio es el único modo de capturar castillos o ciudades amuralladas. Necesitas paciencia y una enorme maquinaria de guerra para realizar un sitio. Tendrás que organizar tu ejército para rodear la ciudad o el castillo del enemigo, y darle órdenes para evitar que alguien entre o salga de allí. Luego, tendrás que esperar hasta cuando la comida y el agua se agoten, y sus habitantes mueran de hambre o se rindan. Si eres listo o cruel, podrás torturar prisioneros enemigos que estén fuera de las murallas, como escarmiento para los defensores.

Gérmenes guerreros



PROPAGA ENFERMEDADES contaminando los suministros de agua del enemigo con animales en descomposición. También puedes lanzar cuerpos cargados de gérmenes sobre las murallas del enemigo.

CUBIERTA "INTELIGENTE" (refugio móvil). Protege a los soldados que cavan túneles bajo los muros del enemigo, para derrumbarlos o desplomarlos.

ARIETE DEMOLEDOR. Ésta arma fabricada de un enorme tronco de árbol con punta reforzada de hierro es suficientemente fuerte para derribar murallas y abrir enormes agujeros en las puertas.

TORRE DE ATAQUE. Así llamaban los soldados a esta torre. Desde la cima, podían disparar flechas a sus enemigos en las batallas.

CATAPULTA ASESINA. Esta enorme catapulta puede lanzar trozos de roca muy grandes. Su poder se debe a que los lazos que están enroscados fuertemente se liberan o sueltan.

Coraje en la batalla

Ten cuidado con:

LOS ARTILLEROS, quienes tratarán de matarte de un tiro (con bolas de piedra o de metal); los arqueros, quienes tratarán de matarte con flechas livianas y muy afiladas; ballesteros, quienes tratarán de matarte con flechas de metal.

Arcabuz, arma de fuego antigua (usada desde 1400 d. C.)

En la batalla te enfrentarás con distintos combatientes y con otros caballeros. La mayoría de tropas enemigas tienen soldados de a pie. Los ejércitos medievales están conformados por los vasallos más valientes y fuertes. Muchos de estos soldados se molestan al ser retirados de sus tierras por el rey o el señor feudal.

Quieren entonces ganar la batalla rápidamente y regresar a casa, por eso se convierten en enemigos despiadados. La mayoría de soldados de a pie son sólo combatientes de medio tiempo —comparados con los caballeros— pero igual de peligrosos. Están armados con diversos tipos de armas mortales, incluyendo picas, horcas y cachiporras. Sus arcos disparan saetas y flechas que caen como "lluvia asesina" sobre el enemigo, ¡incluyéndote a ti!

Cubre las heridas con vendajes impregnados en huevo y detén las hemorragias cauterizando las heridas con un hierro al rojo vivo.

¡No te caigas del caballo!

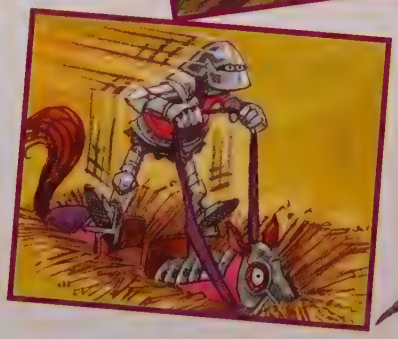
La posesión más importante de un caballero es su caballo de guerra. Estos feroces sementales, conocidos como "destreros" y "corceles", son criados especialmente para la batalla; deben ser fuertes para transportar a los caballeros, sus armas y sus armaduras. Son agresivos por naturaleza y están entrenados para morder y patear. Son muy costosos y deberás tener por lo menos dos, además de caballos de carga, para transportar equipaje, y de montar, para los escuderos y quienes cepillan los caballos.

EN LA BATALLA debes formar filas junto a los otros caballeros, sosteniendo la lanza fuertemente al costado. Al golpear tus espuelas contra el caballo, él saldrá corriendo hacia el enemigo.

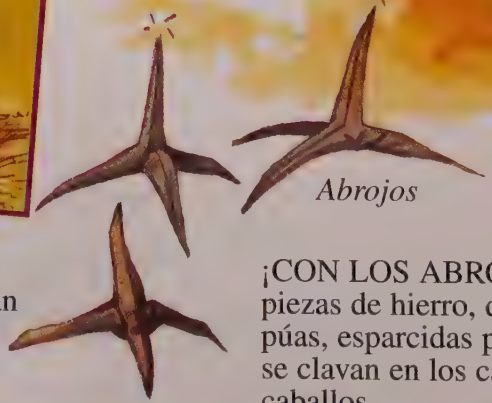
¡Ten cuidado!

¡CON LAS ESTACAS! Puntiagudas, apuntan hacia arriba. Estos palos afilados de madera matan a muchos caballos y a sus jinetes.

¡CON LOS PANTANOS! No permitas que el suelo enlodado, húmedo y pantanoso te atrape con tu caballo y ahogue tus posibilidades de victoria.



¡CON LOS HUECOS! Tus enemigos los cavarán y después los cubrirán con hojas o pasto y allí caerás.



Abrojos

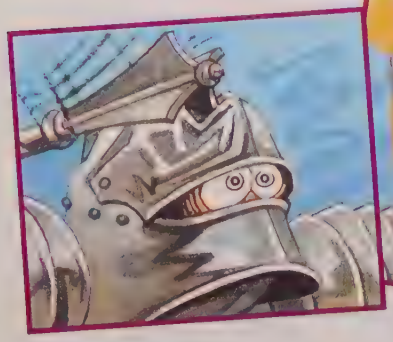
¡CON LOS ABROJOS! Estas piezas de hierro, de cuatro púas, esparcidas por el suelo se clavan en los cascos de los caballos.

Consejo práctico
Una silla de montar de espalda alta y unos estribos largos, te ayudarán a mantenerte sobre el caballo.
¡Aaah!

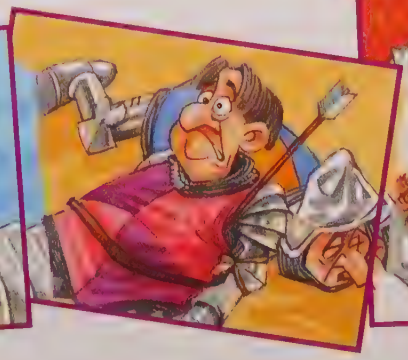
Algunas formas de morir...

Desde el primer momento en que empiezas a entrenar para ser un caballero, tu vida estará en riesgo. Es difícil predecir, pero la mayoría de combatientes mueren antes de cumplir 50 años. Todo caballero espera ser recordado después de su muerte. Algunos les pagan a artistas para que pinten retratos y los pongan en la iglesia donde serán enterrados. Les pagan a sacerdotes para que oren por ellos y donan dinero a la caridad, para que la gente pobre los recuerde con gratitud. Si planeas ser un caballero, manda a hacer tu tumba ahora mismo.

Procura no...

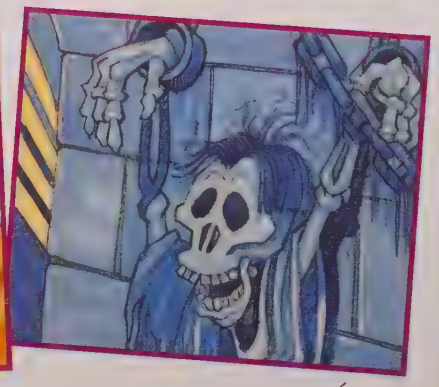


MORIR EN BATALLA, adolorido y rodeado por el enemigo.



MORIR POR HERIDAS INFECTADAS, es una muerte miserable y lenta.

MORIR DE DISENTERÍA, una enfermedad horrible.



MORIR EN PRISIÓN, atado con cadenas y luego abandonado.

Y procura...

MORIR POR SOBRECALENTAMIENTO, medio cocinado dentro de tu armadura.

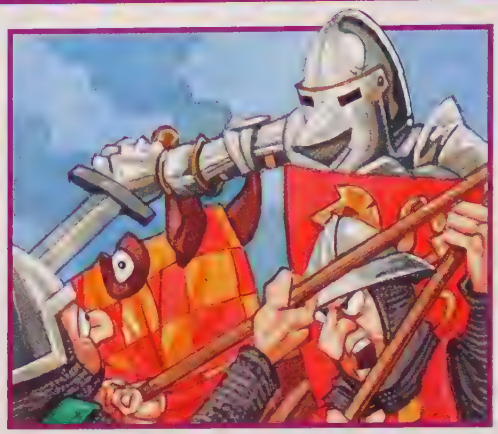
MORIR CONGELADO, temblando y helado hasta los huesos.

SER GRAVEMENTE HERIDO y no poder trabajar por el resto de tu vida.

MORIR PACÍFICAMENTE EN TU CAMA. Ésta es la manera en que algunos caballeros retirados deciden morir.

Consejo práctico
No te preocupes si mueres mientras luchas lejos de tu país. Tus amigos sumergirán tu cuerpo en brandy y lo enviarán a casa.
Espero que hayas captado mis mejores rasgos. Te estoy pagando suficiente.

Glosario



Abrojos. Piezas de hierro con cuatro puntas afiladas esparcidas por donde pasan los caballos para lastimarlos y evitar que avancen.

Armadura de placas. Armadura fabricada con trozos de metal, cuidadosamente moldeada y encajada.

Cauterizar. Quemar tejido corporal para sellarlo y evitar que sangre.

Cobertor. Manta larga y suelta utilizada sobre la armadura, por lo general decorada con el escudo del caballero.

Cortés. Decente y considerado.

Cruzadas. Guerras entre cristianos y musulmanes por el derecho a regir sobre la Tierra Santa.

Disentería. Enfermedad infecciosa que causa fiebre y diarrea.

Elite. Lo mejor, o el más alto rango.

Escuderos. Muchachos jóvenes que trabajan como asistentes personales del caballero.

Escudo de armas. Insignia utilizada por un caballero para indicar que pertenece a una familia noble.

Espaldarazo. Golpear en el hombro con la espada. Es parte de la ceremonia para convertirse en caballero.

Espuelas. Estrellas de metal afiladas, unidos a la parte del talón de los zapatos del caballero. Se presionaban hacia el caballo para hacerlo correr rápidamente.

Galante. Valiente, romántico y poco egoísta.

Heráldica. Que pertenece al heraldo; el estudio de los escudos.

Horca. Un tenedor enorme de dos dientes colocado al extremo de un mástil largo, utilizado generalmente como herramienta de agricultura.

Impuesto de protección. Dinero pagado por los hombres de familias nobles o ricas que no deseaban ser caballeros.

Librea. Uniforme utilizado por los soldados que luchan en el ejército del mismo caballero.

Medieval. Que pertenece a la Edad Media (la época comprendida entre los años 1000 y 1500 d. C.).

Mensajero. Muchacho joven que trabajó como criado para una familia de nobles.

Noria. Implemento utilizado para practicar el combate. Se fabricaba con un mástil giratorio que tenía un blanco en uno de sus extremos y un saco de arena en el otro.

Pendón. Bandera transportada por el caballero que comanda a los otros caballeros.

Perseverancia. Negarse a rendirse al enfrentarse con la dificultad o el peligro.

Piadoso. Profundamente religioso y devoto.

Pica. Una hoja metálica en forma de lanza con una punta metálica afilada, encajada al extremo de un mástil largo.

Plaga. Enfermedad mortal conocida también como la muerte o peste negra, causada por bacterias (gérmenes) que pasaban de las ratas a los humanos a través de las picaduras de pulgas.

Rastrillo. Reja de metal que cae para impedir la entrada y salida al castillo.

Reglas de caballería. Reglas de buen comportamiento que todos los caballeros deben seguir.

Retrete. Baños. Guardarropa. Esta palabra significa "guarda la ropa", la gente del medioevo creía que el olor de los baños atraía a los insectos y los mantenía alejados de la ropa de algodón para que no se la comieran.

Saeta. Una flecha corta, disparada con una ballesta.

Soldados mercenarios (o **mercenarios**). Soldados que luchan por cualquier dinero.

Torneos. Batallas ficticias entre los caballeros para divertirse y entrenar para la guerra.

Índice

A
Abrojos 26, 30
Arcos 20, 24
Ariete 23
Armadura 5, 9, 16, 17, 18, 21, 26, 28, 31
Armas 10, 17, 18-19, 20, 24-25, 26, 30-31
Artilleros 24
Atuendo 12, 16, 21

B
Ballesteros 24
Barcos 20
Batallas 8, 10, 13, 16-17, 18-19, 24-25, 26, 28

C
Caballos 5, 10, 26-27, 30
Campesinos 9, 24
Cascos 16
Castillos 5, 8, 10, 12, 14, 22, 31
Catapulta 23
Cepilladores 10, 26
Cota de malla 16-17
Cruzadas 20-21, 30
Cubierta (implemento para sitio) 22
Cultivo 9

D
Daga 18

E
Ejércitos 6, 8, 20, 22, 24
Enemigos 13, 18, 24-25, 26
Enfermedad 20-21, 22, 28, 30
Entrenamiento 10-11, 12, 28
Escuderos 10, 12, 16, 26, 31
Escudo de armas 12, 30-31
Espadas 10, 18
Espaldarazo 12, 30
Estribos 27

F
Familias 8-9, 30
Flechas 20, 23, 24-25, 30

H
Hachas de guerra 18
Heraldo 12, 30
Heridas 25, 28, 30

I
Impuestos 7, 9, 31

J
Juramentos 12

L
Lanzas 11, 18, 26
Librea 12, 30

M
Manoplas 16
Maquinaria de guerra 22-23
Martillo de guerra 18
Matrimonio 9
Mazos 18
Muerte 28-29
Mujeres 8-9
Musulmanes 20-21, 30

N
Noria 11, 31

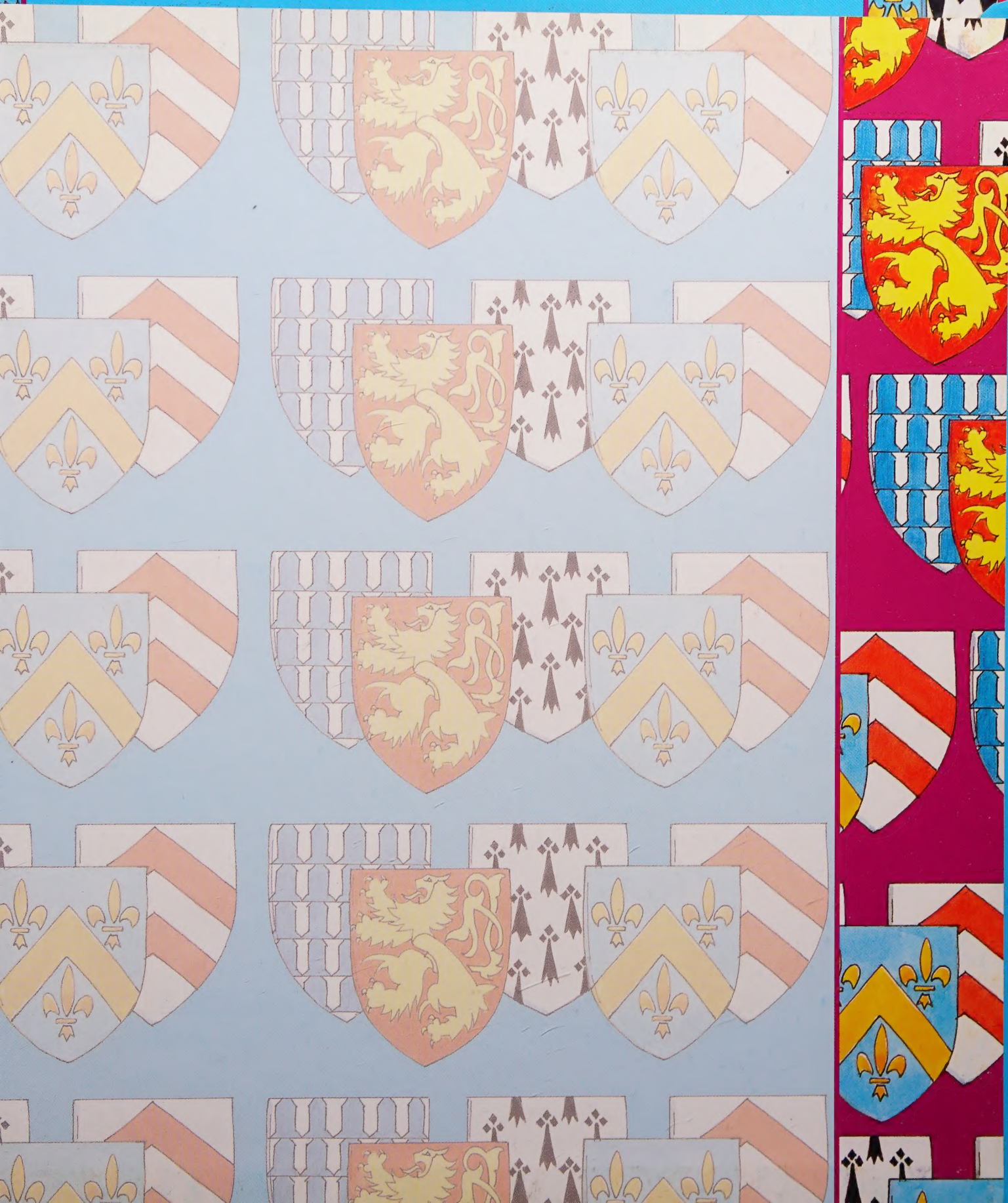
O
Oraciones 12, 28

P
Pajes 10, 31
Picas 18, 25, 31
Plagas 21, 31
Prisión 28
Propiedades 5, 8-9
Puente levadizo 14

R
Rastrillo 14, 31
Reglas de caballería 6, 30
Retrete 14, 30
Reyes 5, 6-7, 8, 12-13, 23

S
Señores feudales 6, 8, 12-13, 23
Silla de montar 27
Sitio 22-23
Soldados 5, 8, 14, 16, 18, 20-21, 23-24, 30
  mercenarios 7, 13, 30

T
Tapizados 14
Tierra Santa 20-21, 30
Torneos 19, 31
Trebuquete 23
Tumbas 28



¡No te gustaría ser un caballero medieval!

Prepárate... como eres joven y creces en un castillo durante la Edad Media, solamente quieres llegar a ser un adalid para el rey, pero ¿podrás ejercer como

caballero medieval?

¡Es peligroso!

Consejos de expertos:

- Si prefieres una vida calmada, puedes pagarle al rey un impuesto de protección y no llegarás a ser un caballero.
- ¡No seas anticuado! Recuerda que con el paso del tiempo las armaduras cambian de estilo.
- Participa en torneos. Son una buena práctica para las batallas.
- Ten cuidado si te escogen para portar la insignia durante la batalla, serás blanco fácil de tu enemigo.

ISBN 958-30-1687-X
9 789583 016875

W6-AUG-974